

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭62-253091

⑬ Int.Cl.⁴

識別記号

庁内整理番号

⑭ 公開 昭和62年(1987)11月4日

A 63 F 9/00

1 0 2

B-8102-2C

審査請求 有 発明の数 1 (全10頁)

⑮ 発明の名称 回胴式遊戯機

⑯ 特 願 昭61-97464

⑰ 出 願 昭61(1986)4月25日

⑱ 発 明 者 清水 国 廣 守口市西郷通2丁目41番地
⑲ 出 願 人 東京パブコ株式会社 羽曳野市向野3丁目11番3号
⑲ 出 願 人 株式会社 エル・ア 大阪市淀川区西中島4丁目5番20号
イ・シー
⑳ 代 理 人 弁理士 朝日奈 宗太 外1名

明 細 書

1 発明の名称

回胴式遊戯機

2 特許請求の範囲

- 1 (a) 円周面に異種の絵柄が適数個表示された、少なくとも3本の絵柄リールと、その絵柄リールを回転させるため、各絵柄リールのそれぞれに設けられた第1駆動装置からなる通常ゲーム手段と、
- (b) 円盤面に異なる数字が適数個表示された少なくとも3個の円盤と、その円盤を回転させるため、各円盤のそれぞれに設けられた第2駆動装置からなる副ゲーム手段と、
- (c) 第1駆動装置のそれぞれに人為的操作により個別に停止信号を与える第1停止手段と、
- (d) 回転を停止したときの各絵柄リールの停止位置を検出する第1検出装置と、
- (e) 第1検出装置の検知信号に基づき、入賞か

否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき副ゲームの開始信号を発する通常ゲーム判定手段と、

(f) 第2駆動装置に停止信号を与える第2停止手段と、

(g) 回転を停止したときの各円盤の停止位置を検出する第2検出装置と、

(h) 第2検出装置の検知信号に基づき入賞か否かを判定する副ゲーム判定手段と、

(i) 前記通常ゲーム判定手段の信号または前記副ゲーム判定手段の信号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくホッパを駆動するホッパ駆動手段

とを備える回胴式遊戯機。

3 発明の詳細な説明

[産業上の利用分野]

本発明はスロットマシンに代表される回胴式遊戯機に関する。さらに詳しくは、より面白く遊べる回胴式遊戯機に関する。

〔従来の技術〕

スロットマシンなどの回胴式遊戯機は、通常多数の絵柄が円周面に設けられている絵柄リールを3本用い、それらを回転させ、各絵柄リールに1個ずつ設けられている停止ボタンを遊戯者が押すことにより、各絵柄リールをランダムに停止させ、あらかじめ定められている入賞ラインにおける絵柄の組合せに応じて入賞を判定し、入賞したばあいには所定枚数のメダルを払出す遊戯機である。

第7～8図には、そのような従来の回胴式遊戯機(2)の概略正面図および正面パネル(2)上における入賞ラインとリール窓からみた絵柄リールなどが示されている。

前記回胴式遊戯機(2)は、いわゆるスロットマシンとも呼ばれるもので、ボックス状のハウジングを有しており、その内部には3本の絵柄リール(1)、(2)、(3)やそれらを回転させるためのモータその他の制御機器などが内蔵されている。なお前記各絵柄リール(1)、(2)、(3)の外周面のそ

ろ(Ⅲa)、(Ⅲb)が加えられた5本のラインが、それぞれ入賞ラインとなるようにあらかじめ設定されている。

そのような従来の遊戯機(2)におけるゲームは、遊戯者がコイン投入口(9)に投入したコインの枚数に応じて1本、3本または5本の入賞ラインが選定され、さらにそれを指示するライン表示器(4)が点灯し、遊戯者に入賞ラインの位置と本数が知らされる。そして遊戯者がスタートスイッチ(10)を押して、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるとゲームがスタートする。そののちは第9図に示されるように、停止ボタン(11)、(12)、(13)をそれぞれ任意の順序で押すと(201)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)が回転を停止し、全ての絵柄リール(1)、(2)、(3)が停止したとき(202)、前記入賞ラインにおける停止絵柄の組合せで入賞が判定される(203)。そして入賞のばあいは所定枚数のメダルが払い出される(204)(以下、このゲームを通常ゲームという)。

ところで前記の各絵柄リール(1)、(2)、(3)の回

れぞれには、たとえば7種類21個の絵柄がランダムな配列順序で表示されている。また前面上部の正面パネル(2)には、絵柄リール(1)、(2)、(3)の絵柄を遊戯者が見通すためのリール窓(14)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるためのスタートスイッチ(10)、前記各絵柄リール(1)、(2)、(3)の回転を個別に停止させるための停止ボタン(11)、(12)、(13)、メダル投入口(9)および入賞ラインの位置と本数を表示するためのライン表示器(4)などが設けられている。

かかる遊戯機(2)では、入賞ラインはリール窓(14)に現われる各絵柄リール(1)、(2)、(3)の3列の絵柄に対応して5本用意されており、それらの中から所定の位置と本数の入賞ラインがメダル投入枚数によって機械的に選択されるようになっている。すなわち遊戯者がメダル投入口(9)に入れたメダルの枚数が1枚のばあいは中央ライン(Ⅰ)のみが、2枚のばあいは中央ライン(Ⅰ)に上下のライン(Ⅱa)、(Ⅱb)が加えられた3本のラインが、3枚のばあいはさらに斜めのライ

ン(Ⅲa)、(Ⅲb)が加えられた5本のラインが、それぞれ入賞ラインとなるようにあらかじめ設定されている。

そのための遊戯機(2)は、適度に遊戯者の射撃心を刺激し、面白いゲームができる遊戯機となっている。

なおかかる従来の遊戯機(2)において、ゲームの面白さを一層倍加するために、前記通常ゲームのほか、1本の絵柄リールで行なう連続役物ゲームができるようになっている。連続役物ゲームとは一般に小ボーナスゲームと称されるものであり、絵柄リールを回転させたのち絵柄リールを1本ずつ停止させ、1本の絵柄リールが連続役物を指定する絵柄で停止すれば所定枚数のメダルが払い出されるというゲームである。

かかる連続役物ゲームは、通常ゲームの入賞組合せのうち特定の入賞組合せになると内蔵す

る連続役物装置が作動して行なうことができるようになっている。さらに連続役物ゲーム自体のゲーム回数を増加するいわゆる大ボーナスゲームをできるようにした連続役物増加装置を設けたものもあり、一層ゲームに対する興味がわくように構成されている。

〔発明が解決しようとする問題点〕

さてかかる従来の遊戯機(2)は、絵柄リールの停止位置について、偶然性の要素と停止ボタンを狙って押すという遊戯者のテクニックが入る要素とが入りまじり、非常に楽しみなゲームができる遊戯機として広く用いられている。

しかるに本発明者は、さらに面白いゲームができる遊戯機について鋭意研究を重ねていたところ、通常ゲームにおいて特定の入賞組合せが当たったとき、絵柄リールとは別の手段により小ボーナスゲームや大ボーナスゲームができるチャンス(以下、このゲームを副ゲームという)を与えるようにすればさらに面白いゲームができるであろうことを見出した。

(a)第1検出装置(5、6、7)の検知信号に基づき、入賞か否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき副ゲームの開始信号を発する通常ゲーム判定手段(31)と、(b)第2駆動装置(84、(85)、(86)に停止信号を与える第2停止手段(4)と、(c)回転を停止したときの各円盤(81)、(82)、(83)の停止位置を検出する第2検出装置(87、(88)、(89)と、(d)第2検出装置(87)、(88)、(89)の検出信号に基づき入賞か否かを判定する副ゲーム判定手段(32)と、(e)前記通常ゲーム判定手段(31)の信号または前記副ゲーム判定手段(32)の信号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくホッパを駆動するホッパ駆動手段(38)とを備えたことを特徴としている。

前記円盤(81)、(82)、(83)の停止したときの目標位置における数字(以下、停止数字という)の組合せは、毎回ランダムに変化するように、たとえばそれぞれ異なる回転速度で回転したり、あるいは回転の立上がり少しズレるようにされている。

本発明はかかる知見に基づき完成された新たな回転式遊戯機を提供するものである。

〔問題点を解決するための手段〕

本発明の回転式遊戯機を第1図に基づき説明する。

本発明は、(a)円周面に異種の絵柄が適数個表示された、少なくとも3本の絵柄リール(1)、(2)、(3)と、その絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるため、各絵柄リール(1)、(2)、(3)のそれぞれに設けられた第1駆動装置(5)、(6)、(7)からなる通常ゲーム手段と、(b)円盤面に異なる数字が適数個表示された少なくとも3個の円盤(81)、(82)、(83)とその円盤(81)、(82)、(83)を回転させるため、各円盤(81)、(82)、(83)のそれぞれに設けられた第2駆動装置(84)、(85)、(86)とからなる副ゲーム手段と、(c)第1駆動装置(5)、(6)、(7)、のそれぞれに人為的操作により個別に停止信号を与える第1停止手段(1)、(2)、(3)と、(d)回転を停止したときの各絵柄リール(1)、(2)、(3)の停止位置を検出する第1検出装置(4、5、6、7)と、

なお前記第2停止手段(4)は、人為操作するものであってもよく、自動的に動作するものであってもよい。

〔作用〕

本発明では、第1駆動装置(5)、(6)、(7)により3本の絵柄リール(1)、(2)、(3)が回転せられる。回転を開始したのち第1停止手段(1)、(2)、(3)を人為操作すると、操作した時点に対応する回転位置で3本の絵柄リール(1)、(2)、(3)が停止する。絵柄リール(1)、(2)、(3)が停止したときの、それぞれの回転の停止位置は、第1検出装置(4、5、6、7)によりいずれも検出せられる。

以上のようにして、1回の通常ゲームが終了すると、通常ゲーム判定手段(31)により、第1検出装置(4、5、6、7)からの停止信号に基づき、各絵柄リール(1)、(2)、(3)の停止絵柄が、入賞にかかわる組合せかどうか判定され、特定の入賞のばあい副ゲームの開始信号が発される。

副ゲームは前記開始信号により3個の円盤(81)、(82)、(83)が回転を始めることにより開

始する。各円盤(81)、(82)、(83)の回転は第2停止手段(4)が作動することにより停止し、停止したときの表示数字が入賞にかかわる組合せかどうかは副ゲーム判定手段(32)により判定される。通常ゲームで普通の入賞が当たれば、その時点でホッパ駆動手段(33)が作動し、配当メダルが払い出されて、副ゲームに移ることなく1回のゲームが終了する。通常ゲームで特定の入賞が当たれば、通常ゲームの配当メダルが払い出されるとともに副ゲームに移る。副ゲームでも入賞が当たったときは、その時点で連続役物装置や連続役物増設装置が働き、小ボーナスゲームや大ボーナスゲームが楽しめる。なお通常ゲームで入賞しない場合は、配当メダルが払い出されことなく、1回のゲームが終了し、副ゲームで入賞しないときも、そのままゲームが終了し、もとの状態にもどる。

[実施例]

つぎに本発明の実施例を説明する。

第1図は本発明の機能説明図、第2a~2b図は

置としては、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることもできる。(I)、(IIa)、(IIb)、(IIIa)、(IIIb)はそれぞれ入賞ラインであり、それらのライン指示線が、リール窓(2)に表示されている。

また正面パネル(2)の上部には、副ゲームのための3個の円盤(81)、(82)、(83)が設けられている。かかる円盤(81)、(82)、(83)は、本体の内部で取付枠に支持されており、それぞれの回転軸には第2駆動装置を構成するステッピングモータ(84)、(85)、(86)が接続されている。なお前記第2駆動装置も、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることができる。第2bに示されるように、前記円盤(81)、(82)、(83)は盤面にの円周状に0~9の数字を表示したものであり、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)の上部には、1個の数字だけを見通すようにした窓(71)、(72)、(73)が設けられている。

正面パネル(2)には、以上のほか、入賞時のメダル払出枚数を表示するための払出表示器(4)、

本発明の実施例1にかかわる回胴式遊技機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャートである。

実施例1

第2a図において、(2)は本実施例にかかわるスロットマシンの正面パネルである。該正面パネル(2)の中央には、3個のリール窓(2)が設けられており、そこからは通常ゲームのための絵柄リール(1)、(2)、(3)の3行分の絵柄が見通せるようになっている。絵柄リール(1)、(2)、(3)は、外周面にたとえば7種類の絵柄が21個、等しいピッチで設けられたコマの中に表示されている。かかる絵柄リール(1)、(2)、(3)は、本体の内部で取付枠に支持されており、それぞれの回転軸には第1駆動装置を構成するステッピングモータ(5)、(6)、(7)が接続されている。なお前記第1駆動装

1ゲームごとに所定枚数のメダルを投入するメダル投入口(9)、各絵柄リールを起動操作するためのスタートスイッチ(10)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を停止操作するための、各絵柄リール(1)、(2)、(3)に対応づけられた停止ボタン(11)、(12)、(13)、前記円盤(81)、(82)、(83)を停止操作するための停止ボタン(14)などが設けられている。

つぎに第3図に基づき、前記各ゲーム機器の駆動回路を説明する。(30)はスロットマシンの全体をコントロールするマイクロコンピュータである。かかるマイクロコンピュータ(30)は、入力信号に基づきゲームの進行に必要な比較、判断を行ない、その結果を制御信号として出力するCPU、CPUにおける比較、判断などの手順、それらの実行順序などを定めるプログラム、さらに通常ゲームおよび副ゲームの入賞判定に必要な入賞停止絵柄や入賞停止数字の組合せデータなどを記憶しておくROM、その他のデータを記憶しておくRAM、外部信号と内部信号のタイミング合せや入出力信号を選択するための入力

ポート(38)および制御信号を出力するための出力ポート(35)などから構成されている。

出力ポート(35)には駆動回路(38)を介してステッピングモータ(5)、(6)、(7)が接続されており、CPUからパルス状の制御信号が送られている間、駆動回路(38)から駆動信号が送られステッピングモータ(5)、(6)、(7)が回転するようになっている。

入力ポート(36)には、スタートスイッチ(0)、各停止ボタン(01、02、03、04)、位置検出センサ(05、06、07)、メダル検出器(41)がそれぞれ接続されている。なお前記スタートスイッチ(0)の信号線および各停止ボタン(01、02、03、04)の信号線には、それぞれ起動回路(47)および停止回路(48)が介装されている。前記位置検出センサ(05、06、07)は、各絵柄リール(1)、(2)、(3)の円周上に1カ所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各絵柄リール(1)、(2)、(3)の1回転毎に1回のリセット信号を発するようになっている。

所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各円盤(81)、(82)、(83)の1回転毎に1回のリセット信号を発するようになっている。

さらに出力ポート(35)には、入賞時配当されるメダルを払い出すホッパ(42)、絵柄リール(1)、(2)、(3)の回転中、あるいは入賞時にそれぞれ異なる音色のメロディを流すスピーカ(43)、入賞配当メダルの枚数(たとえば2、5、8、10、15枚など)を表示する払出表示器(24)が、それぞれの駆動回路(44)、(45)、(46)を介して接続されている。

本実施例では、電源ONの状態では遊戯者がメダル投入口(9)にメダルを投入したばあいには、その検出信号がメダル検出器(41)よりCPUに送られ、CPUはスロットマシンを稼働状態にするとともに、スピーカ(43)にも駆動信号を発して、予め定められたメロディーを流すようにしている。

この状態で遊戯者がスタートスイッチ(0)を押すと、起動信号がCPUに取りこまれ、CPUから

前記メダル検出器(41)は、メダル投入口(9)にメダルが投入されたこと、および枚数を検知するもので、マイクロスイッチやフォトセンサなどが用いられる。

また出力ポート(35)と入力ポート(38)の間には各円盤(81)、(82)、(83)を回転するためのステッピングモータ(84)、(85)、(86)が接続されている。該ステッピングモータ(84)、(85)、(86)はCPUから制御信号が送られている間、駆動回路(39)から駆動信号が送られ回転する。なお各ステッピングモータ(84)、(85)、(86)は、それぞれの回転速度が変えられるか、または立上りタイミングに差がつけられており、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)の窓(71)、(72)、(73)上に現われる数字の組合せは、毎回ランダムに変化するようになっている。停止ボタン(04)を押したときは、CPUからの駆動信号が停止せられ、ステッピングモータ(84)、(85)、(86)の回転は停止する。位置検出センサ(87)、(88)、(89)は各円盤(81)、(82)、(83)の円周上に1カ

はステッピングモータ(5)、(6)、(7)に同時に駆動信号が発せられて、絵柄リール(1)、(2)、(3)は一齐に回転を始める。このあと遊戯者が各停止ボタン(01、02、03)を押すと停止信号がCPUに取りこまれ、直ちにCPUからの駆動信号が停止せられて、絵柄リール(1)、(2)、(3)の回転が停止する。なおステッピングモータ(5)、(6)、(7)は駆動信号に俊敏に反応して回転するので、遊戯者の押しボタン操作があると、ほぼ瞬時に停止する。そのため、遊戯者は、各停止ボタン(01、02、03)の押す順序、時間間隔を自由に選択して、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を思い通りの位置に停止させようとすることができる。

通常ゲーム判定手段(31)および副ゲーム判定手段(32)は、マイクロコンピュータ(30)でソフト処理することにより実現せられる。

通常ゲームの入賞判定はつぎのようにして行われる。CPUは位置検出センサ(05、06、07)から各絵柄リール(1)、(2)、(3)の1回転毎に入力されるリセット信号のうち、最終のリセット信号の

入力された時点から、停止信号が入力されて各ステップモータ(5)、(6)、(7)への駆動信号の発信が停止されるまでの間の駆動信号のパルス数をカウントする。各絵柄リール(1)、(2)、(3)に現わされている絵柄の1コマ分を回転させるに必要な駆動信号のパルス数はあらかじめ判っている、カウントパルス数により、各絵柄リール(1)、(2)、(3)の何コマ目がリール窓(4)に現われて停止しているかが判定される。入賞を判定するためにROMの所定エリアには入賞にかかわる絵柄の何種類かの組合せが記憶されている。CPUはカウントパルス数をインデックスとして、ROM中の情報とを比較する。比較結果が一致すれば、入賞であり、入賞の種類も判断される。

副ゲームの入賞判定は、CPUにおいて、位置検出センサ(87)、(88)、(89)よりのリセット信号に基づき、前記絵柄リール(1)、(2)、(3)のばあいと同様にして、各円盤(81)、(82)、(83)の停止数字を検知し、ROM内の入賞組合せと比較することにより入賞か否かを判定する。

っている。かかる特定の入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転しはじめ(105)、副ゲームを開始する。本実施例では副ゲーム開始後に前記特定の入賞の配当メダルの払出し(108)が行なわれるようになってはいるが、もちろん副ゲームの開始前に、すなわち通常ゲームの終了直後に払出しを行なってもよい。遊戯者が停止ボタン(9)を押すと(107)、円盤(81)、(82)、(83)が回転を停止する。そしてこのときの停止数字が連続役物増加(大ボーナス)に入賞しているか、連続役物(小ボーナス)に入賞しているかあるいははずれであるかがマイクロコンピュータ(4)により判定される(108)。そのばあいの入賞の数字配列としては、たとえば「7-7-7」のときに連続役物増加の入賞で、「5-5-5」または「9-9-9」のときに連続役物の入賞などという。副ゲームでいずれの入賞もしないばあいは、直ちにゲームオーバーとなるが、入賞したばあいは、連続役物装置あるいは連続役物増加装置が働き、その後小ボーナスゲームまたは第

通常ゲームの判定および副ゲームの判定のうち、CPUよりホッパへ向け駆動信号が発せられると、それによりホッパが駆動され、メダルが払い出される。

以上のごとき実施例におけるゲーム内容を第4図に基づき説明する。

電源ONの状態では遊戯者がメダルをメダル投入口(9)に入れ、スタートスイッチ(10)を押すと、絵柄リール(1)、(2)、(3)が回転を始め(101)、ゲームがスタートする。そののち遊戯者が停止ボタン(9)、(10)、(11)を任意に押していくと(102)、絵柄リール(1)、(2)、(3)がそれぞれのボタン操作時に対応した位置で停止する(103)。この時点で入賞判定が行われ(104)、入賞しないばあいはこれでゲームオーバーとなる。

第4図に示す実施例では、従来のゲーム機で連続役物および連続役物増加とされていた入賞を通常ゲームから除き、特定の入賞のときに副ゲームに移行し、副ゲームにおいて連続役物および連続役物増加の入賞を当てさせるようにな

ボーナスゲームが楽しめる。

以上のごとき本実施例では、第4図におけるステップ(101)～ステップ(104)までの通常ゲームに加え、ステップ(105)～ステップ(110)までの副ゲームを実行することができるので、非常に楽しみの多いゲームができるのである。

実施例2

本実施例を第5図に基づき説明する。なお、同図には、通常ゲームの部分は実施例1のばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、連続役物増加(大ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に残され、連続役物(小ボーナス)の入賞のみ副ゲームで当てるようにされている。すなわち絵柄リール(1)、(2)、(3)からは連続役物の入賞絵柄がはずされている。

ステップ(104)において通常ゲームの入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転して(105)、副ゲームを開始し、同時に入賞配当のメダルが

払い出される(108)。つぎに遊戯者が停止ボタン(4)を押すと(107)、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ(9)により停止数字の組合せから、副ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、小ボーナスゲームが実行できる(109)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で連続役物増加の入賞が当っておれば、入賞配当メダルが払い出された(111)のち、大ボーナスゲームが実行できる(112)。

実施例3

本実施例を第6図に基づき説明する。なお、同図には通常ゲームの部分は実施例1ののばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、連続役物(小ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に残され、連続役物増加(大ボーナス)の入賞のみ副ゲームで当てさせるようになっている。すなわち絵柄リール(1)、

るが、これを、3個の停止ボタン(通常ゲームの停止ボタンと兼用させてもよい)を用い、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)に対応させて設け、個別に人為操作により停止信号を送るようにしてもよい。

また停止ボタンを一切設けることなく、一定の時間(たとえば2〜3秒)経過すると自動的に停止信号が発生されるようにしてもよい。

以上に本発明の各実施例を説明したが、本発明はかかる実施例に限られず、その要旨を逸脱しない範囲で種々の変更例を採用することができる。

〔発明の効果〕

本発明によると、通常ゲームで入賞したときは、たんに入賞配当を手に入れるだけでなく、あわせて副ゲームも行うことができるので、興趣あるゲームを楽しむことができる。

4 図面の簡単な説明

第1図は本発明の機能説明図、第2a〜2b図は

(2)、(3)からは連続役物増加の入賞絵柄がはずされている。

ステップ(104)において入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転して(105)副ゲームが開始し、同時に入賞配当のメダルが払い出される(106)。つぎに遊戯者が停止ボタン(4)を押すと、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ(9)により停止数字の組合せから、副ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、大ボーナスゲームが実行できる(110)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で連続役物の入賞が当っておれば、入賞配当メダルが払い出された(108)のち、小ボーナスゲームが実行できる(109)。

実施例4

前記実施例においてはいずれも円盤(81)、(82)、(83)への制御信号の発信停止は、第1図に示されている1個の停止ボタン(4)で行ってい

本発明の実施例1にかかわる回胴式遊戯機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャート、第7〜8図は従来の遊戯機の説明図、第9図は従来のゲーム内容を示すフローチャートである。

(図面の主要符号)

- (1)、(2)、(3): 絵柄リール
- (5)、(6)、(7)、
- (84)、(85)、(86): ステッピングモータ
- (8): スタートスイッチ
- (10)、(12)、(13)、(14): 停止ボタン
- (15)、(16)、(17)、
- (87)、(88)、(89): 位置検出センサ
- (90): マイクロコンピュータ
- (31): 通常ゲーム判定手段
- (32): 副ゲーム判定手段
- (33): ホッパ駆動手段

(41): メダル検出器
 (42): ホッパー
 (81)、(82)、(83): 円盤

図 1

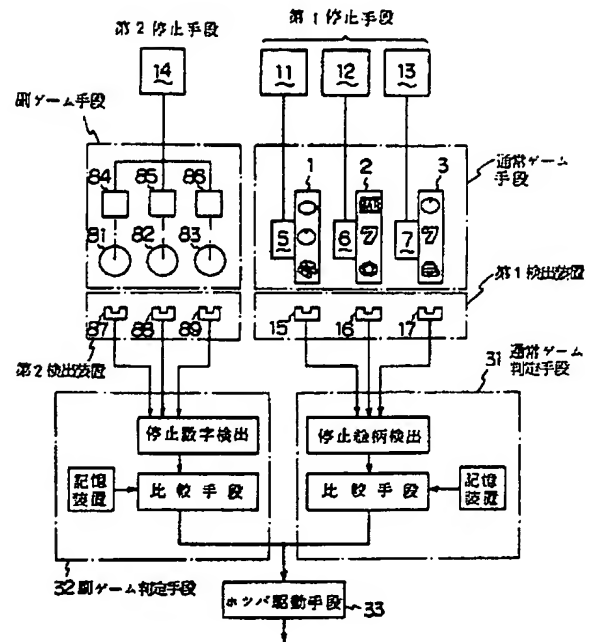


図 2a

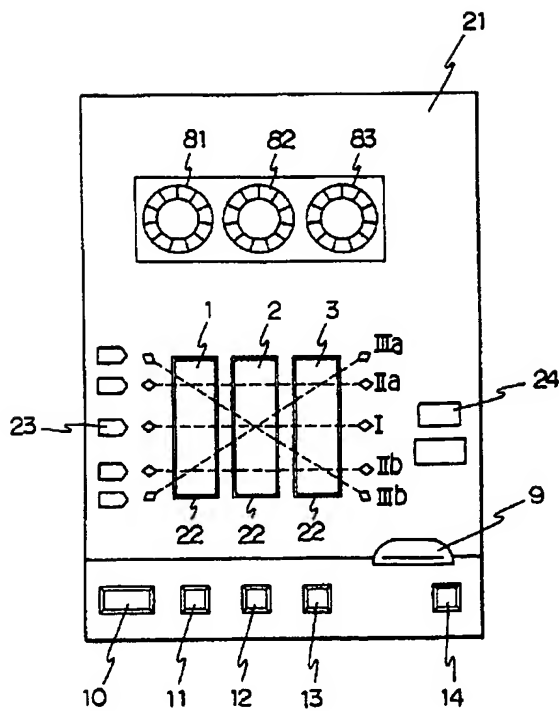


図 2b

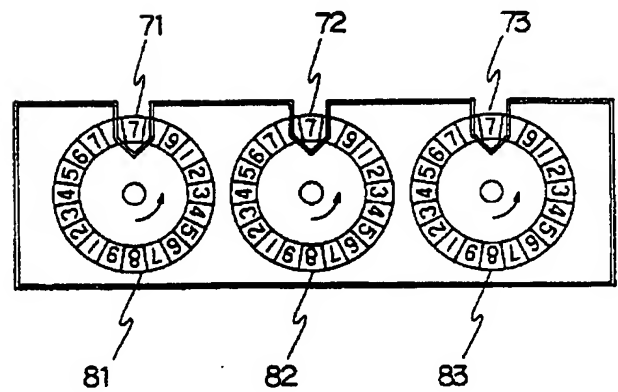


図 3

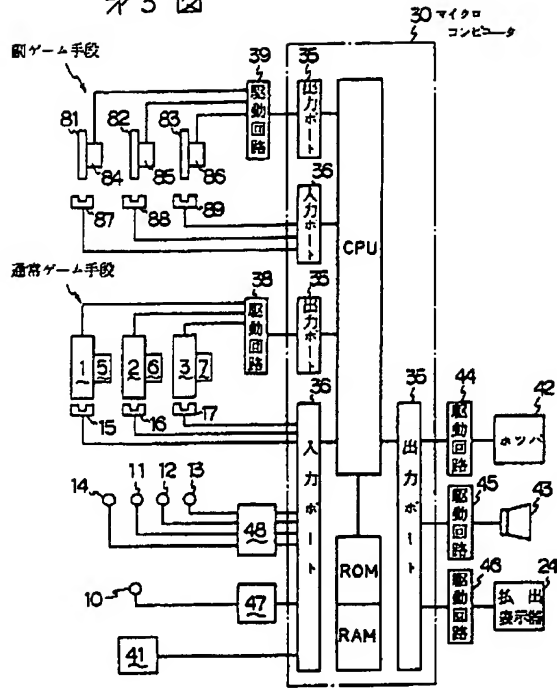


図 5

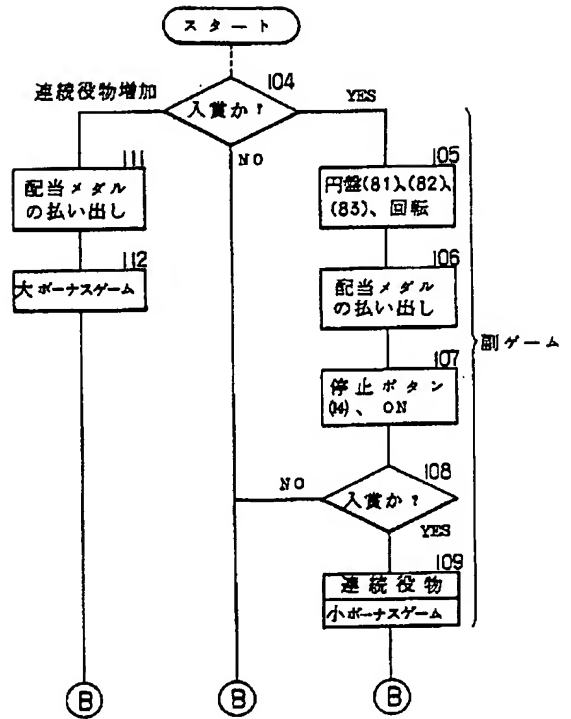


図 4

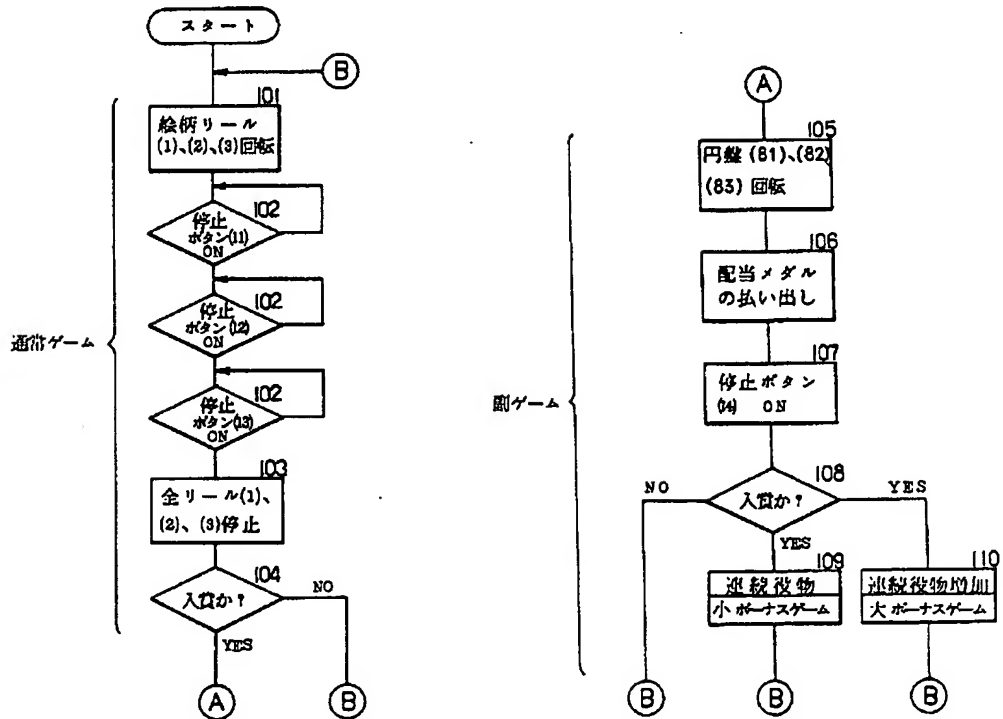


図 6

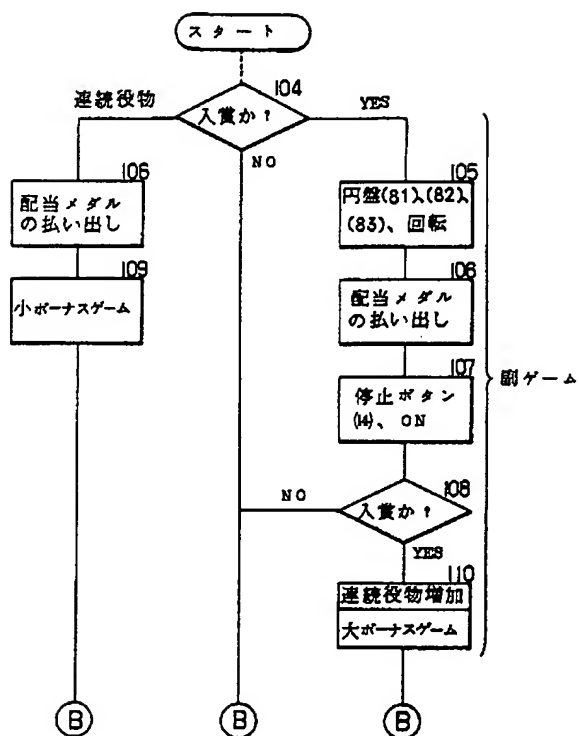


図 7

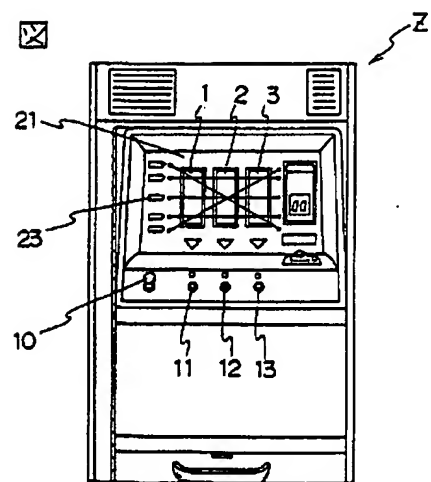


図 8

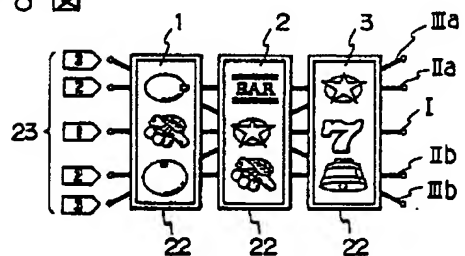


図 9

